

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Konsep keahlian penggunaan Komputer**

##### **1. Pengertian Keahlian Penggunaan Komputer**

Keahlian dalam penggunaan komputer dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengoperasikan komputer didukung dengan kemampuan intelektual yang memadai baik diperoleh melalui bakat bawaan maupun dengan cara belajar. Menurut Doyle (2005: 76) keahlian penggunaan komputer didefinisikan sebagai *“an individual’s judgement of their capability to use a computer.”* Keahlian penggunaan komputer diartikan sebagai *judgement* kapabilitas seseorang untuk menggunakan komputer/sistem informasi/teknologi informasi. Menurutnya, masing-masing orang percaya bahwa kemampuan penggunaan komputer yang dimilikinya tidak berhubungan dengan pengalaman masa lampau tetapi lebih difokuskan pada kemampuannya untuk tugas-tugas tertentu yang sedang dihadapi. Hal ini memperlihatkan bahwa dengan kepercayaan atau keyakinan yang kuat pada kemampuannya, seseorang melihat tugas-tugas tertentu yang sulit yang menggunakan program komputer sebagai sebuah peluang untuk dapat menguasai berbagai program komputer. Dengan keyakinan tersebut, kemampuan yang dimiliki seseorang akan cenderung dapat mengatasi kesulitan yang sedang dihadapi.

Sementara menurut Bandura (2006: 12) keahlian menggunakan komputer diartikan sebagai “kepercayaan seseorang yang mempunyai kemampuan untuk mengoperasikan komputer yang dipengaruhi oleh motivasi

dan perilaku.” Secara lebih jelas, Bandura (2006: 12) memberikan penjelasan mengenai kemampuan berkomputer seperti berikut:

*People’s judgments of their capabilities to organize and execute courses of action required to attain designated types of performances. It is concerned not with the skills one has but with judgements of what one can do with whatever skills one possesses.*

Definisi tersebut menunjukkan bahwa karakteristik kunci dari kemampuan diri yaitu: komponen *skill* (keahlian) dan *ability* (kemampuan) dalam hal mengorganisir dan melaksanakan suatu tindakan. Dalam konteks komputer, kemampuan berkomputer menggambarkan persepsi individu tentang kemampuannya menggunakan komputer untuk menyelesaikan suatu tugas yang menggunakan program tertentu seperti paket-paket *software* untuk analisis data dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Menurut Indriantoro (2000: 1) keahlian berkomputer seseorang didefinisikan sebagai “kemampuan dalam penggunaan aplikasi komputer, sistem operasi, penanganan *file* dan perangkat keras, penyimpanan data dan penggunaan tombol *keyboard*.” Keahlian seseorang dalam penggunaan komputer digunakan sebagai proksi dari pengendalian internal individu dalam konteks teknologi informasi, misalnya seseorang yang mempunyai level kemampuan berkomputer yang tinggi merasa lebih kuat dalam mengendalikan aktifitas yang dilakukan dalam penggunaan teknologi informasi dibandingkan dengan orang yang mempunyai level kemampuan berkomputer (*self efficacy*) yang rendah (Horvat, *et.al*, 1996: 2).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat dijelaskan bahwa keahlian dalam penggunaan komputer menunjukkan penguasaan seseorang terhadap komputer berkaitan dengan paket-paket *software*, program-program komputer

yang didukung dengan adanya bakat baik yang diperoleh melalui bakat alami maupun dengan cara belajar. Keahlian seseorang dalam penggunaan komputer timbul dengan adanya *judgement* dalam diri seseorang mengenai kemampuan yang dimiliki sehingga seseorang merasa bahwa tugas-tugas yang sulit yang melibatkan penggunaan komputer menjadi bisa diatasi dengan mudah.

## 2. Aspek-aspek Keahlian dalam Penggunaan Komputer

Keahlian dalam penggunaan komputer dapat dinilai dari aspek-aspek yang dimilikinya (Compeau dan Higgins, 1995: 99). Aspek-aspek keahlian dalam penggunaan komputer dikemukakan sejumlah ahli di antaranya Compeau dan Higgins (1995: 99) yang membedakannya dalam tiga aspek keahlian berkomputer, yaitu:

### a. *Magnitude*

Menurut Compeau dan Higgins (1995: 99) dimensi *magnitude* mengacu “pada tingkat kapabilitas yang diharapkan dalam penggunaan komputer.” Individu yang mempunyai *magnitude* keahlian berkomputer yang tinggi diharapkan mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang lebih kompleks. Compeau dan Higgins (1995: 99) mengemukakan bahwa dimensi *magnitude* berkomputer yang rendah karena kurangnya dukungan maupun bantuan. Dimensi ini juga menjelaskan, bahwa tingginya *magnitude* keahlian berkomputer seseorang dikaitkan dengan level yang dibutuhkan untuk memahami suatu tugas. Ayersman (1996: 34) mengemukakan bahwa dimensi *magnitude* merupakan “keahlian seseorang dalam berkomputer terkait dengan bagian-bagian penting komputer seperti penguasaan atau keahlian mengoperasikan program, *software*.” Sementara menurut Elasmr dan

Charter (1996: 65) dimensi *magnitude* mengacu pada “keahlian berkomputer yang dimiliki seseorang terkait dengan penyelesaian tugas-tugasnya didukung dengan adanya latihan-latihan.” Comer dan Geissler (1998: 21) mengemukakan bahwa *magnitude* merupakan “keahlian yang dimiliki seseorang dalam berkomputer terutama berkaitan dengan *software* dan program-program komputer.

*b. Strength*

Menurut Compeau dan Higgins (1995: 99) pada dimensi kedua yakni *strength*, ini mengacu pada “level keyakinan tentang *judgement* atau kepercayaan individu untuk mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik.” Menurut Chau & Hu (2002: 89) dimensi *strength* merupakan keyakinan diri untuk mengatasi adanya gangguan dalam berkomputer seperti gangguan virus sehingga tidak menghambat penyelesaian tugas-tugasnya. Herdman (2003: 112) mengemukakan bahwa *strength* dalam berkomputer dimaksudkan “kepercayaan diri seseorang untuk mengatasi setiap kendala yang dialami dalam berkomputer.” Misalnya, ketika ada data yang tidak dapat dibaca oleh suatu program tertentu sehingga perlu perubahan *software* yang lebih tinggi atau lebih baru.

Menurut Marakas *et.al* (1998: 76) *strength* merupakan “kepercayaan diri seseorang dalam menjalankan program komputer khususnya program baru.” Program baru dalam berkomputer terjadi demikian cepat sehingga dibutuhkan adanya kepercayaan diri yang tinggi dari setiap orang untuk dapat dengan mudah menguasainya. *Strength* yang tinggi yang dimiliki seseorang membuat dirinya lebih mudah memahami setiap program baru dalam berkomputer. Sementara menurut Potosky dan Bopko (1998: 4) bahwa

*strength* merupakan kekuatan keyakinan yang dimiliki seseorang dalam berkomputer sehingga setiap kendala yang dihadapi dapat diatasi baik dengan cara belajar sendiri maupun dengan cara mengikuti pelatihan-pelatihan atau kursus komputer.

c. *Generalibility*

Dimensi terakhir adalah *generazability* yang mengacu pada tingkat *judgement user* yang terbatas pada domain khusus aktifitas. Menurut Compeau dan Higgins (1995: 99) dalam konteks komputer, domain ini mencerminkan “perbedaan konfigurasi *hardware* dan *software*, sehingga individu yang mempunyai level *generazability* keahlian berkomputer yang tinggi diharapkan dapat secara kompeten menggunakan paket-paket *software* dan sistem komputer yang berbeda.” Sebaliknya tingkat *generazability* keahlian berkomputer yang rendah menunjukkan kemampuan individu dalam mengakses paket-paket *software* dan sistem komputer secara terbatas. Marakas *et al.* (1998: 128) membagi keahlian berkomputer mahasiswa dalam dua jenis, yaitu “general keahlian berkomputer dan spesifik keahlian berkomputer.” Kedua jenis ini dikonstruksikan berhubungan dengan perbedaan tugas-tugas komputer. Secara umum keahlian penggunaan komputer didefinisikan sebagai *judgement* keahlian individu dalam menggunakan berbagai aplikasi komputer. Spesifik keahlian penggunaan komputer adalah kemampuan mahasiswa untuk membuat tugas-tugas yang berhubungan dengan komputer secara spesifik dalam domain komputasi umum.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa aspek-aspek keahlian penggunaan komputer dapat dibedakan atas tiga aspek yakni: aspek *magnitude* berkaitan dengan tingkat kapabilitas yang diharapkan dalam penggunaan komputer, aspek *strength* berkaitan dengan kemampuan mahasiswa untuk mengatasi gangguan dalam berkomputer, dan aspek *generalibility* berkaitan dengan kompetensi mahasiswa dalam penggunaan *hardware* dan *software* komputer.

## **B. Konsep *Computer Anxiety***

### **1. Pengertian *Computer Anxiety***

Ada banyak definisi dan dari *computer anxiety* yang dikemukakan para ahli, namun semuanya mengacu pada kombinasi yang kompleks mengenai emosional negatif yang mencakup kekhawatiran, ketakutan, kecemasan dan agitasi. Potosky dan Bopko (1998: 12) mendefinisikan *computer anxiety* "sebagai perasaan takut atau khawatir ketika menggunakan atau mempertimbangkan penggunaan komputer." Kecemasan seperti ini biasanya dialami seseorang ketika seorang individu pertama kali diperkenalkan ke komputer (Brosnan, 1999: 12). Saade & Kira (2009: 87) mengemukakan *computer anxiety* berkaitan dengan "kegagalan masa lalu dan keberhasilan saat ini berkaitan dengan perangkat keras atau perangkat lunak, dan tugas-tugas yang sedang diupayakan, termasuk penggunaan aplikasi komputer baru, semua faktor-faktor penentu negara dan jenis kecemasan individu mengalami." Para peneliti memprediksi bahwa seseorang yang mengalami kecemasan komputer

berkaitan dengan *self efficacy* dan sikap terhadap penggunaan komputer (Ayersman & Reed, 1995: 56).

Howard dan Smith (dalam Saade dan Kira, 2009: 179) mendefinisikan *computer anxiety* "sebagai kecenderungan seseorang untuk mengalami tingkat kegelisahan atas penggunaan yang akan datang dari sebuah komputer." dan Smith (dalam Saade dan Kira, 2009: 179) menyatakan bahwa seseorang sifat tinggi cemas akan menunjukkan *computer anxiety* lebih dari seseorang sifat rendah cemas. Sejumlah hasil penelitian ini konsisten dengan pandangan adanya hubungan antara kecemasan dan perilaku yang dimediasi oleh kepercayaan pribadi (Hao, 2006: 1) dan kecemasan yang tergabung sebagai anteseden dengan keyakinan kegunaan dan kemudahan penggunaan (Venkatesh & Davis, 2000: 27).

Mahar et al. (1997: 98) mengemukakan *computer anxiety* dapat diartikan sebagai "penolakan terhadap perubahan. Penolakan dapat berupa gejala atau sesuatu yang lain seperti ketakutan akan sesuatu yang tidak diketahui, ketakutan akan kegagalan, atau ketidakinginan untuk mengubah keadaan sekarang." Hasil penelitian empiris menunjukkan bahwa kecemasan berkomputer memiliki dampak negatif terhadap penggunaan komputer.

Menurut Emmons (2003: 12) *computer anxiety* juga dapat didefinisikan sebagai "kegelisahan penggunaan komputer dan kegelisahan mengenai dampak negatif dari penggunaan komputer terhadap masyarakat." Fenomena seperti ini kemudian mendorong para peneliti mulai melakukan kajian-kajian mengenai kecemasan berkomputer. Munculnya fenomena ini membuat para peneliti mulai menguji mengenai kecemasan berkomputer. Bandura (2006: 84) menyatakan

bahwa “individu yang mempunyai perasaan *anxiety* yang tinggi menunjukkan kurangnya kemampuan diri.” Apabila individu merasa cemas/*anxiety* dalam penggunaan komputer, maka dirinya memiliki alasan untuk merasa cemas sehingga menunjukkan *self efficacy* yang rendah. Compeau dan Higgins (1995: 79) mengemukakan bahwa “hasil *computer anxiety* dalam proses pelatihan dapat dikurangi dengan mendorong user untuk berperilaku yang menyenangkan.”

Herdman (2004: 67) mengemukakan *computer anxiety* merupakan “ketakutan emosional, kecemasan, dan fobia dirasakan oleh individu terhadap interaksi dengan komputer atau ketika seseorang berpikir bekerja dengan komputer”. Igbaria dan Parasuraman (1989: 1) mendefinisikan *computer anxiety* “sebagai kecenderungan individu untuk menjadi tidak nyaman, khawatir, atau takut tentang penggunaan saat ini atau masa depan komputer”. Sejumlah penelitian telah memberikan bukti yang mendukung hubungan langsung antara ketakutan komputer dengan penggunaan komputer (Brosnan (1999: 2); Chau, Chen, & Wong (1999: 1); Igbaria, Parasuraman, & Baroudi (1996: 3). Penelitian *computer anxiety* jelas menunjukkan bahwa seorang individu yang sangat cemas komputer akan pada kerugian yang signifikan dibandingkan dengan rekan-rekannya yang memiliki kecemasan yang rendah.

Oetting (1983: 7) menyatakan bahwa *computer anxiety* adalah “kecemasan yang berhubungan dengan situasi tertentu, dalam hal ini ketika seseorang berinteraksi dengan komputer.” Herdman (2003: 42) didefinisikan *computer anxiety* “sebagai ketakutan emosional, kecemasan, dan fobia dirasakan oleh individu terhadap interaksi dengan komputer atau ketika berpikir tentang menggunakan komputer.” Batu, Arunachalam, dan Chandler (1996: 1)



mendefinisikan bahwa *computer anxiety* adalah “membangun psikologis yang berhubungan dengan *self-efficacy* komputer.” Woszczyński, *et.al* (2010: 279) mengemukakan bahwa *computer anxiety* sebagai "Technophobia" dan menggunakan "cyberphobia" untuk menggambarkan individu yang takut dengan penggunaan komputer dan teknologi.”

Hal senada dikemukakan Rifa dan Gudono (1999: 1) bahwa “kecemasan berkomputer (*computer anxiety*) berkaitan dengan *computerphobia*.” Kecemasan berkomputer dapat diklasifikasikan sebagai pengujian kecemasan berkomputer dan *computer attitude* (sikap terhadap komputer). Sikap terhadap komputer, merupakan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer. Dalam hal ini terdapat sekelompok orang yang senang (*optimism*) dengan perkembangan dunia komputer sedangkan di sisi lain sekelompok orang merasa tidak senang (*pesimism*) dengan perkembangan tersebut (Fishman, 1999: 78). Ursavas dan Karal (2009: 696) juga mengemukakan bahwa “kegelisahan yang mendalam atau ketakutan berlebih terhadap teknologi komputer disebut dengan "*computerphobia*".” Adanya perubahan baru terkadang menimbulkan tekanan (*stress*). Tekanan yang timbul dapat berupa *anxiety* (kecemasan) namun ada pula yang menghadapinya sebagai tantangan. Jay (2001: 14) mendefinisikan *computerphobia* sebagai “penolakan terhadap teknologi komputer termasuk ketakutan dan kegelisahan. Penolakan ini ditunjukkan dengan sikap seseorang yang tidak mau menggunakan, membicarakan dan memikirkan komputer.”

Beberapa hasil penelitian memperlihatkan adanya *computer anxiety* yang berhubungan dengan kegiatan penggunaan komputer (Igbaria &

Parasuraman, 1989: 6), keterampilan komputer (Harrison & Rainer, 1992: 4) sikap terhadap komputer (Compeau & Higgins, 1995: 2), niat untuk menggunakan komputer atau aplikasi perangkat lunak (Elasmar & Carter, 1996: 17), dan kemudahan penggunaan yang dirasakan (Venkatesh, Morris, & Ackerman, 2000: 86), Woszczynski, *et al.* (2010: 269), Maurer (1994: 1), Emmons (2003: 35). Temuan ini menunjukkan bahwa *computer anxiety* meningkatkan resistensi terhadap teknologi komputer dan merupakan rintangan terhadap keterlibatan seseorang dengan komputer (Howard & Smith, dalam Saade dan Kira, 2009: 12).

Howard dan Smith (dalam Saade dan Kira, 2009: 12) mengemukakan bahwa sumber *computer anxiety* “yakni: (a) kurangnya pengalaman operasional dengan komputer, (b) pengetahuan yang kurang memadai tentang komputer, dan (c) psikologis. *Computer anxiety* berdasarkan kurangnya pengalaman operasional dengan komputer merupakan hal yang paling mudah untuk atasi. *Computer anxiety* yang bersumber dari kurangnya pengetahuan merupakan kesulitan menengah, dan *computer anxiety* berdasarkan psikologis individu adalah yang paling sulit diobati karena adanya gangguan secara psikologis dalam diri seseorang berkaitan dengan komputer.”

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa *computer anxiety* adalah ketakutan atau kecemasan yang mendalam atau berlebihan sehingga dapat mengakibatkan konsekuensi fisiologis bagi mahasiswa. Kecemasan berkomputer tersebut merupakan gambaran ketakutan emosional, kecemasan, dan fobia yang dirasakan oleh individu terhadap interaksi dengan komputer atau ketika berpikir tentang menggunakan komputer.

## 2. Cara Menghilangkan *Computer Anxiety*

*Computer anxiety* dalam diri seseorang dapat diatasi atau dihilangkan (Comer dan Gelissler, 1998: 71-72). Hal senada juga dikemukakan Brosnan (1999: 43) bahwa *computer anxiety* yang dialami seseorang dapat dihilangkan dengan berbagai cara seperti “mengikuti pelatihan, belajar sendiri dengan panduan buku-buku aplikasi program komputer.” Sementara menurut Jay (2001: 46) *computer anxiety* yang dialami seseorang dapat diatasi dengan cara “mengikuti pelatihan komputer dan banyak berlatih secara mandiri.” Semakin sering berlatih, maka kecemasan yang dialami seseorang dalam berkomputer akan semakin berkurang.

Adapun cara menghilangkan *computer anxiety* secara lebih jelas dikemukakan Comer dan Gelissler (1998: 71-72) dengan empat cara sebagai berikut:

- a. Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan pelatihan berbasis komputer.

Menurut Comer dan Gelissler (1998: 71) salah satu cara untuk menghilangkan *computer anxiety* adalah “melakukan latihan dan belajar berbasis komputer.” Pendidikan dan Pelatihan keahlian dapat mendorong seseorang untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk latihan berbasis komputer. Hal senada dikemukakan Saade dan Kira (2009: 12) bahwa salah satu cara mengurangi *computer anxiety* dalam diri seseorang adalah “mengikuti pelatihan komputer baik yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga pendidikan tinggi maupun lembaga pelatihan.” Menurut Herdman (2004: 12) bahwa “pelatihan komputer dapat mengatasi *computer anxiety*

dalam diri seseorang.” Pelatihan ini dapat bersifat formal maupun informal. Pelatihan formal biasanya dilakukan pada lembaga-lembaga pelatihan komputer. Sementara informal dapat dilakukan dengan bantuan seorang teman yang telah menguasai program komputer tersebut. Pelatihan dengan bantuan seorang teman biasanya lebih menyenangkan sehingga *computer anxiety* yang ada dalam diri seseorang semakin lama semakin berkurang.

Menurut Chau dan Hu (2002: 98) bahwa *computer anxiety* dalam diri seseorang dapat diatasi dengan cara “memberikan tugas-tugas kepada seseorang yang menggunakan program komputer tertentu.” Pemberian tugas-tugas yang berbasis komputer dapat melatih keterampilan seseorang untuk menggunakan program komputer. Kebiasaan menggunakan program komputer tersebut akan mengurangi *computer anxiety* dalam diri seseorang seiring dengan keahliannya yang semakin meningkat.

b. Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan kompetensi komputer

Menurut Comer dan Gelissler (1998: 71) *computer anxiety* dapat diatasi dengan cara:

meningkatkan kompetensi belajar komputer dengan berbagai aplikasi perangkat lunak atau produktivitas (pengolah kata, grafis, tata letak halaman atau *desktop publishing*, *slide show* atau presentasi, *database*, *spreadsheet* dan *charting*, *hypermedia*, dan program telekomunikasi), bukan untuk pemrograman komputer (BASIC, Pascal, C, C + +, dan lain-lain).

Menurut Doyle (2005: 23) bahwa *computer anxiety* dalam diri seseorang dapat diatasi dengan cara “membiasakan diri menggunakan perangkat program komputer yang kurang diminati.” Hal senada dikemukakan Ayersman (1996: 54) bahwa *computer anxiety* dapat diatasi dengan cara “meningkatkan kompetensi penggunaan berbagai perangkat

lunak komputer.” Kebiasaan menggunakan berbagai aplikasi perangkat lunak tersebut membuat seseorang menjadi terbiasa dengan komputer sehingga *computer anxiety* dalam diri seseorang semakin berkurang.

Sementara menurut Anderson (1996: 72) bahwa *computer anxiety* dapat diatasi dengan “mengerjakan tugas-tugas yang menggunakan aplikasi program tertentu meskipun tidak diminati.” Menurutny, seseorang yang telah terbiasa mengerjakan suatu pekerjaan dengan aplikasi program komputer, dapat menambah rasa percaya diri sehingga ketakutan menggunakan suatu program komputer semakin rendah. Pendapat tersebut juga didukung Agarwal (2000: 67) bahwa “kebiasaan menggunakan aplikasi komputer dapat meningkatkan keahlian berkomputer seseorang.” Seseorang yang terbiasa bekerja dengan aplikasi komputer tertentu, secara tidak langsung akan membuat seseorang merasa yakin atas kemampuan yang dimilikinya.

c. Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan kepercayaan komputer

Menurut Comer dan Gelissler (1998: 71) *computer anxiety* dapat diatasi dengan “meningkatkan kepercayaan terhadap komputer.” Hal yang dilakukan adalah melakukan latihan dengan berbasis komputer.” Program pelatihan harus direncanakan dan dikembangkan untuk mencegah meningkatnya kecemasan awal (Yang, 1996: 42). Hal ini dapat dicapai dengan berfokus pada “kepercayaan dan rasa kontrol pribadi dalam lingkungan, individual yang tidak mengancam belajar dan juga dengan mengikutsertakan dukungan keluarga, pelatih, rekan, dan kolega untuk membantu menghilangkan rasa cemas terhadap komputer tersebut.”

Sementara menurut Broome dan Havelka (2009: 12) *computer anxiety* salah satunya dapat diatasi dengan meningkatkan kepercayaan komputer bahwa “komputer dapat membantu seseorang untuk mengerjakan tugas-tugas secara lebih cepat dan lebih baik.” Hal senada dikemukakan Bradley dan Russell (1997: 26) bahwa *computer anxiety* dapat diatasi dengan “menanamkan nilai-nilai atau manfaat dari penggunaan komputer bagi seseorang.” Seseorang yang memahami manfaat dari penggunaan komputer, dapat meningkatkan kepercayaan dirinya terhadap komputer. Semakin tinggi kesadaran seseorang mengenai manfaat penggunaan komputer, maka kepercayaan dirinya terhadap komputer semakin tinggi.

d. Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan persepsi komputer

Menurut Comer dan Gelissler (1998: 71) “persepsi terhadap komputer merupakan salah satu cara untuk mengatasi *computer anxiety*.” Program pelatihan berbasis komputer harus mampu memberikan manfaat bagi seseorang, kesempatan untuk mendapatkan umpan balik, instruksi mendukung, dan pendidik bekerja dengan sebaik-baiknya. Menurut Brosnan (1999: 230) ”persepsi seseorang mengenai komputer dapat mengurangi *computer anxiety* dalam diri seseorang. Persepsi yang positif dapat mengubah rasa takut terhadap penggunaan komputer menjadi positif. Hal senada dikemukakan Burkett (2001: 80) bahwa “pandangan seseorang mengenai penggunaan komputer dapat sikap dan perilaku seorang berhadapan dengan komputer.”

Menurut Chau *et al* (1999: 617) *computer anxiety* dalam diri seseorang muncul karena “adanya persepsi negatif mengenai penggunaan komputer.”

Sehubungan dengan itu, kemampuan seseorang mengubah persepsi negatif menjadi positif dapat mengurangi *computer anxiety* dalam dirinya. Hal tersebut juga dikemukakan Compeau (1995: 58) bahwa *computer anxiety* terjadi dalam diri seseorang karena adanya anggapan bahwa penggunaan komputer merupakan suatu hal yang membosankan dan menyita banyak pikiran. Kemampuan meningkatkan persepsi negatif terhadap penggunaan komputer akan mengubah *computer anxiety* menjadi suatu hal yang positif, misalnya adanya perasaan tertarik untuk menggunakan program komputer tertentu dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa kecemasan berkomputer dapat dihilangkan dengan berbagai cara seperti meningkatkan pelatihan berbasis komputer, meningkatkan kompetensi komputer, meningkatkan kepercayaan terhadap penggunaan komputer, meningkatkan persepsi yang positif terhadap komputer.

### 3. Aspek-aspek *Computer Anxiety*

*Computer anxiety* dapat dinilai dari aspek-aspek yang dimilikinya. Para ahli memberikan penjelasan mengenai aspek-aspek *computer anxiety* sesuai dengan sudut pandangnya masing-masing. Heinssen, *et al* (1987: 1) merupakan salah satu ahli yang mengemukakan *computer anxiety* memiliki dua aspek yakni:

#### a. *Fear*

Menurut Heinssen, *et al* (1987: 1) rasa takut merupakan “salah satu gejala adanya gangguan emosional dalam diri seseorang. Rasa takut dapat timbul karena adanya suatu ancaman yang datang dari luar diri seseorang.”

Kaplan dan Sadock (1997: 3) mengartikan rasa takut sebagai “respon dari suatu ancaman yang asalnya diketahui, eksternal, jelas, atau bukan bersifat konflik.” Menurut Orr (2000: 34) “seseorang yang merasa takut dengan adanya komputer karena dirinya belum banyak menguasai teknologi komputer.” Akibat keterbatasan seseorang dalam penguasaan komputer tersebut, dirinya belum mampu mendapatkan manfaat dengan kehadiran teknologi komputer.

Menurut Rifa dan Gudono (1999: 1) kecemasan berkomputer “dapat menimbulkan rasa takut dalam diri seseorang.” Rasa takut timbul karena seseorang belum banyak menguasai teknologi komputer sehingga dirinya belum mampu mendapatkan manfaat dengan teknologi komputer tersebut. Sementara menurut Brosnan (1999: 56) rasa takut berkomputer merupakan “sikap perasaan tidak tenang dan nyaman yang dialami seseorang berkaitan dengan komputer.” Rasa takut muncul dikarenakan seseorang tidak memiliki pengetahuan yang cukup dalam mengoperasikan komputer sesuai dengan kepentingannya.

Sementara menurut Emmos (2003: 3) rasa takut berkomputer merupakan “pengalaman tidak menyenangkan bagi seseorang dalam berkomputer diakibatkan ketidakmampuannya menjalankan program-program komputer yang dibutuhkan.” Menurut Jay (2001: 19) rasa takut berkomputer terjadi karena “keterbatasan yang dimiliki seseorang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan.” Woszczyński, *et.al* (2010: 280) rasa takut berkomputer merupakan “gambaran psikologis seseorang yang muncul ketika



berhadapan dengan komputer.” Hal senada dikemukakan Saade dan Kira (2009: 4) bahwa rasa takut berkomputer ”dialami seseorang ketika dirinya tidak mampu mengoperasikan program komputer sesuai dengan yang dibutuhkan.”

*b. Anticipation*

Menurut Heinssen, *et al* (1987: 1) “antisipasi merupakan salah satu sikap dalam mengatasi kecemasan yang ada dalam diri seseorang.” Orr (2000: 7) mengemukakan bahwa antisipasi merupakan “salah satu cara untuk mengatasi kecemasan yang muncul dalam diri seseorang.” Menurut Yang (1996: 60) antisipasi merupakan “cara yang ditempuh seseorang dalam mengatasi keterbatasan berkomputer misalnya dengan cara membaca buku, belajar kepada teman, atau mengikuti pelatihan.” Maurer (1994: 29) menggambarkan antisipasi merupakan “langkah yang dilakukan seseorang dalam mengatasi kegelisahan yang muncul dengan adanya komputer.” Antisipasi tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan ide-ide pembelajaran yang menyenangkan terhadap komputer.

Menurut Igbaria dan Parasuraman (1989: 68) antisipasi merupakan “salah satu cara untuk dapat keluar dari kecemasan berkomputer ketika sedang menyelesaikan tugas-tugas penting.” Hal ini memperlihatkan bahwa antisipasi merupakan respon positif dari kecemasan berkomputer yang dapat dilakukan dengan menerapkan ide-ide atau bentuk pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Orr (2000: 8) mengemukakan bahwa antisipasi memberikan banyak manfaat bagi seseorang dalam berkomputer terutama

pada saat dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas tertentu. Antisipasi yang baik, akan meningkatkan sikap berkomputer yang positif. Sebaliknya, antisipasi yang rendah akan berdampak negatif pada sikap berkomputer seseorang (Orr, 2000: 9).

Schlenker dan Leary (1992: 32) mengemukakan bahwa antisipasi merupakan “suatu tindakan awal yang dilakukan seseorang untuk menghadapi suatu keadaan yang belum jelas.” Antisipasi ini memberikan dampak positif bagi seseorang karena dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang. Sementara menurut Saade dan Kira (2009: 48) antisipasi merupakan “tindakan antisipatif menghadapi suatu tantangan atau hambatan yang bertujuan untuk memudahkan pelaksanaan suatu pekerjaan.” Antisipasi komputer ini bertujuan untuk mengatasi hambatan atau kendala saat berkomputer.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan mengenai aspek-aspek *computer anxiety* yang mencakup dua aspek yakni *fear* (ketakutan) dan *anticipation* (antisipasi). Kecemasan berkomputer dilihat dari aspek ketakutan merupakan pengaruh negatif dalam diri seseorang yang ditunjukkan dengan rasa takut setiap kali berhadapan dengan komputer. Sementara kecemasan berkomputer dilihat dari aspek antisipasi menunjukkan langkah antisipatif yang dilakukan seseorang dalam belajar komputer. Hal ini mengindikasikan bahwa kecemasan berkomputer dilihat dari dua aspek memberikan pengaruh yang berbeda dalam diri seseorang berhadapan dengan komputer.

## C. Konsep *Computer Attitude*

### 1. Pengertian *Computer Attitude*

Sejumlah ahli memberikan definisi tentang *computer attitude*. Menurut Rifa dan Gudono (1999: 64) *computer attitude* diartikan sebagai “reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer.” Dalam hal ini terdapat sekelompok orang yang senang (optimis) dengan perkembangan dunia komputer. Di sisi lain sekelompok orang merasa tidak senang (pesimis) dengan perkembangan tersebut.

Menurut Dhandung (2004: 1) *computer attitude* menunjukkan “reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer.” Sikap berkomputer ini memperlihatkan perasaan senang atau tidak senang yang melibatkan perilaku seseorang. Hal ini terkait dengan teori perilaku yang dikemukakan Ajzen (2005: 126) yang menjelaskan bahwa sikap seseorang dipengaruhi oleh stimulus yang dari luar. Dalam *Theory Planned Behavior (TPB)* yang dikemukakan Ajzen (2005: 126) dijelaskan bahwa “motivasi seseorang berperilaku tertentu dengan adanya niat perilaku (*Behavioural Intention*) yakni perilaku awal yang terbaik dan pada akhirnya dapat membuat seseorang bersikap (*Attitude*).” TPB berfokus pada konsepsi sikap (*attitude*), norma subjektif dan kontrol yang dirasakan (*Perceived control*) menjelaskan perbedaan antara perilaku-perilaku.

Ajzen (2005: 127) kemudian menambahkan salah satu konstruk yang belum ada dalam TRA, yaitu kontrol perilaku yang dipersepsi (*perceived behavioral control*). Konstruk ini ditambahkan dalam upaya memahami

keterbatasan yang dimiliki individu dalam rangka melakukan perilaku tertentu (Chau dan Hu, 2002: 1). Dalam bersikap ditentukan adanya kepercayaan individu terhadap hasil atau atribut dalam melakukan perilaku. Jika seseorang percaya bahwa hasil bernilai positif maka pelaksanaan perilaku akan memiliki sikap positif pula. Norma subjektif ditentukan oleh adanya kepercayaan normatif (*Normative Belief*) yakni apakah penting baginya referent Individual (orang yang dianggap penting) menyetujui atau tidak pelaksanaan perilaku tersebut (Sweeney dan Costell, 2009: 2). Dilakukan atau tidak dilakukannya suatu perilaku tidak hanya ditentukan oleh sikap dan norma subjektif semata, tetapi juga persepsi individu terhadap kontrol yang dapat dilakukannya yang bersumber pada keyakinannya terhadap kontrol tersebut (*control beliefs*) (Francis, *et al.*, 2004: 1).

Kaitannya dengan *computer attitude*, teori sikap tersebut dapat menjelaskan bahwa *computer attitude* menyatakan bahwa perilaku (*behavior*) ditentukan oleh nilai manfaat yang diterima (*perceived usefulness*) dan norma sosial (*social norm*), dimana faktor-faktor tersebut merupakan faktor yang memberikan kontribusi terhadap diterimanya teknologi komputer.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa *computer attitude* merupakan sikap reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer. Sikap senang dalam diri seseorang untuk berkomputer, akan membangkitkan semangat dalam dirinya untuk belajar komputer. Sebaliknya, sikap tidak senang dalam diri seseorang terhadap komputer, membuat dirinya tidak memiliki semangat untuk belajar komputer.

## 2. Aspek-aspek *Computer Attitude*

*Computer attitude* dapat dinilai dari aspek-aspek yang dimilikinya (Loyd dan Gressard, 1984: 23). Aspek-aspek tersebut dikemukakan sejumlah ahli berdasarkan sudut pandangnya masing-masing. Menurut Loyd dan Gressard (1984: 23) terdapat tiga aspek *computer attitude*, yakni:

### a. *Optimism*

Menurut Loyd dan Gressard (1984: 23) *optimism* merupakan “sikap seseorang yang muncul atas kehadiran komputer.” Seseorang akan merasa bahwa kehadiran komputer tersebut akan mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberikan berbagai manfaat (Emmos, 2003: 12). Seseorang percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia, maka efisiensi dalam setiap pekerjaan akan dapat dicapai. Menurut Burkett *et al.* (2001: 89) *optimism* berkomputer merupakan “sikap positif yang ditunjukkan seseorang dalam berkomputer.” Sikap *optimism* ini dapat membantu seseorang untuk melakukan pekerjaan dengan lebih cepat dan lebih baik. Menurut Bradley dan Russel (1997: 99) *optimism* dalam berkomputer merupakan “sikap positif yang ditunjukkan seseorang dalam menggunakan komputer.” Sikap *optimism* ini muncul ketika seseorang merasakan manfaat dari penggunaan komputer.

Bowers dan Bowers (1996: 52) mengemukakan bahwa sikap *optimism* berkomputer merupakan “cara pandang seseorang berhadapan dengan komputer akibat adanya manfaat yang diperolehnya.” Hal tersebut terutama berkaitan dengan penyelesaian pekerjaan yang dapat digantikan dengan komputer dan mampu memberikan hasil yang lebih cepat dan akurat.

Sementara menurut Towell dan Lauer (2001: 4) bahwa sikap *optimism* berkomputer merupakan ”pandangan positif seseorang terhadap komputer yang dapat meringankan beban pekerjaannya.” Hal ini memunculkan anggapan dalam diri seseorang bahwa komputer merupakan suatu alat yang mampu membawa kehidupan manusia ke dalam suatu era yang lebih maju.

Sikap *optimism* menurut Doyle (2005: 1) diartikan sebagai ”kemampuan mengatasi berbagai kesulitan tugas-tugas yang dihadapi seseorang dengan adanya komputer.” Sikap *optimism* seseorang terhadap komputer, akan mampu mengatasi kecemasannya dalam menghadapi tugas-tugas yang sulit yang melibatkan penggunaan komputer. Sementara menurut (Chau dan Hu, 2002: 1) sikap *optimism* berkomputer merupakan ”penilaian positif seseorang mengenai manfaat komputer dalam membantu pelaksanaan tugas-tugasnya.”

#### *b. Pessimism*

Menurut Loyd dan Gressard (1984: 23) *pessimism* merupakan “sikap seseorang yang muncul atas kehadiran komputer. Seseorang menganggap bahwa dengan adanya komputer tidak dapat banyak membantu dirinya dalam melakukan suatu pekerjaan.” Menurut Doyle (2005: 1) sikap *pesimism* ini membuat seseorang beranggapan bahwa keberadaan komputer tidak memberikan manfaat apa-apa dalam dirinya karena dalam mengoperasikan komputer waktu dan tenaganya tersita dengan hasil yang kurang memuaskan. Sikap *pesimism* ini membuat seseorang beranggapan bahwa keberadaan komputer membawa pengaruh negatif dalam dirinya.

Menurut Weil dan Rosen (1995: 280) mengartikan *pesimism* sebagai “sikap negatif seseorang terhadap penggunaan komputer terkait dengan keterbatasan yang dimilikinya.” Keberadaan komputer dipandang sebagai sesuatu yang tidak bermanfaat dalam hidupnya karena segala sesuatu bisa diatasi dengan menggunakan tenaga manusia. Towell dan Lauer (2001: 4) mengemukakan bahwa sikap *pesimism* berkomputer merupakan ”pandangan negatif seseorang terhadap komputer karena dianggap banyak menyita waktu, mengganggu pikiran sehingga membuat suasana hatinya tidak merasa nyaman ketika berhadapan dengan komputer.”

Menurut Rosen dan Weil (2010: 279) mengemukakan bahwa sikap *pesimism* berkomputer merupakan “sikap antipati seseorang akibat adanya keterbatasan penguasaan program-program komputer khususnya program baru.” Munculnya program baru membuat seseorang merasa dirinya kurang mampu mengendalikan sehingga sikap *pesimism* berkomputer dalam dirinya semakin tinggi.

### c. *Intimidation*

Menurut Loyd dan Gressard (1984: 23) intimidasi merupakan “sikap seseorang yang muncul atas kehadiran komputer. Seseorang percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia, maka lama kelamaan kegiatan manusia akan tergantikan oleh teknologi komputer.” Hal ini menimbulkan adanya intimidasi dengan kehadiran komputer dalam hidup manusia. Menurut Bradley dan Russel (1997: 99) intimidasi berkomputer dimaksudkan ”sebagai keadaan dimana seseorang merasa tidak nyaman ketika berhadapan dengan penggunaan komputer terutama program-program

yang sulit dioperasikan.” Sementara menurut Weil dan Rosen (1995: 123) intimidasi berkomputer merupakan “kondisi dimana seseorang dihadapkan pada situasi tidak tenang dalam penggunaan komputer.”

Menurut Mahar *et al* (1997: 45) intimidasi berkomputer merupakan “pandangan dalam diri manusia bahwa komputer merupakan alat yang akan mengendalikan serta mendominasi kehidupan manusia, sehingga membawa kehidupan manusia ke dalam era yang terintimidasi karena kehadiran komputer.” Perasaan terintimidasi ini membuat seseorang bersikap negatif terhadap keberadaan komputer. Hal senada dikemukakan Landry *et al* (1996: 23) intimidasi berkomputer merupakan “keadaan yang mengancam kenyamanan seseorang berkaitan dengan penggunaan komputer.”

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa aspek-aspek *computer attitude* mencakup tiga aspek yakni: aspek *optimism*, aspek *pessimism*, dan aspek *intimidation*. Aspek *optimism* berkomputer dalam diri seseorang menumbuhkan semangat dalam dirinya untuk belajar komputer. Sementara sikap *pessimism* membuat seseorang memiliki penilaian yang negatif terhadap komputer. Sikap berkomputer dilihat dari aspek intimidasi menunjukkan cara pandang seseorang terhadap komputer sebagai ancaman dalam hidupnya.

#### **D. Kajian Penelitian Relevan**

Penelitian yang berhubungan dengan *computerphobia* pada mahasiswa sudah pernah dilakukan sebelumnya baik di perguruan tinggi negeri maupun swasta. Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan, penelitian pada mahasiswa di



perguruan tinggi negeri masih terbatas. Penelitian tersebut diantaranya dilakukan oleh Dyah Ratna Setyawati (2007: 1); Syaiful Ali dan Fadila (2008: 2); Jayanto teguh (2008: 2).

Dyah Ratna Setyawati (2007: 1) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Faktor *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Math Anxiety* terhadap Keahlian dalam *End User Computing* (Survei pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2004 dan angkatan 2004). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 15 persen dari populasi yaitu sebanyak 61 orang. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara *computer anxiety* terhadap *End User Computing*, terhadap pengaruh signifikan antara *computer attitude* dengan keahlian *End User Computing*, terhadap pengaruh signifikan antara *Math anxiety*, *computer attitude*, *Math anxiety* terhadap keahlian dalam *End User Computing*. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan variabel independen yakni *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude*. Sementara yang menjadi perbedaannya yaitu penelitian relevan ini menambahkan variabel independen lain yakni *Math anxiety*.

Syaiful Ali dan Fadila (2008: 2) melakukan penelitian dengan judul “Kecemasan Berkomputer (*Computer Anxiety*) dan Karakteristik Tipe Kepribadian pada Mahasiswa Akuntansi.” Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa akuntansi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Gadjah Mada dengan sebanyak 139 orang mahasiswa. Kesimpulan dari penelitian ini memperlihatkan tidak ada kecemasan komputer pada mahasiswa akuntansi. Ada hubungan yang signifikan karakteristik mahasiswa dengan tipe penginderaan-intuitif (*sensing-intuitive*) dan pikiran-perasaan

(*thinking-feeling*) dengan *computerphobia* pada mahasiswa akuntansi. Gender dan IPK tidak mempengaruhi kecemasan komputer mahasiswa.

Penelitian Syaiful Ali dan Fadila (2008: 2) memiliki kesamaan dengan penelitian ini yakni satu variabel *computer anxiety*. Perbedaannya dilihat dari independen lainnya yakni tipe kepribadian. Subjek penelitian relevan ini adalah mahasiswa akuntansi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Sementara dalam penelitian ini dilakukan pada mahasiswa akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian dilakukan Jayanto Teguh (2008) dengan judul "Pengaruh *Computer Anxiety*, *Gender*, dan Kurikulum Perguruan Tinggi Negeri terhadap Keahlian Penggunaan Komputer." Sampel penelitian ini adalah mahasiswa D-III jurusan akuntansi Politeknik Negeri Malang dan D-III Jurusan Akuntansi Universitas Brawijaya Malang. Hasil penelitian memperlihatkan *computer anxiety* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan komputer. Terdapat perbedaan *computer anxiety* pada mahasiswa laki-laki ada perempuan. Mahasiswa perempuan memiliki tingkat *computer anxiety* yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa laki-laki. Hasil penelitian memperlihatkan kurikulum berpengaruh signifikan terhadap penggunaan komputer. Namun tidak ada perbedaan yang signifikan antara kurikulum mahasiswa D-III jurusan akuntansi Politeknik Negeri dengan D-III Jurusan Akuntansi Universitas Brawijaya Malang. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yakni dalam satu variabel independen yakni *Computer Anxiety* dan variabel dependen yakni penggunaan komputer. Sementara yang menjadi perbedaannya yaitu penelitian relevan ini menambahkan variabel independen lain yakni gender dan kurikulum perguruan tinggi negeri.

Berdasarkan uraian penelitian relevan tersebut, dapat dijelaskan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu dalam hal: (1) variabel independen dan (2) subjeknya yakni sama-sama mahasiswa akuntansi. Sementara

yang menjadi perbedaannya yakni: (1) cakupan penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2005-2008, (2), metode analisis pada penelitian terdahulu menggabungkan uji regresi dan uji beda, sementara dalam penelitian ini hanya akan menggunakan uji regresi berganda, dan (3) variabel independen pada penelitian sebelumnya memasukkan variabel gender. Sementara dalam penelitian ini tidak menggunakan variabel tersebut.

#### **E. Kerangka Pikir Penelitian**

Keahlian menggunakan komputer merupakan salah satu tuntutan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa terutama dalam penyelesaian tugas-tugas perkuliahan seperti penulisan skripsi. Keahlian mahasiswa dalam penggunaan komputer ini sangat penting karena penulisan skripsi harus menggunakan aplikasi program komputer tertentu. Mahasiswa yang kurang menguasai komputer akan berdampak pada penulisan skripsi misalnya akan membutuhkan waktu yang lebih lama. Keterkaitan variabel-variabel penelitian dapat dijelaskan seperti berikut:

##### **1. Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Keahlian Penggunaan Komputer**

Kecemasan berkomputer berpengaruh terhadap keahlian penggunaan komputer. Kecemasan berkomputer dalam diri seseorang ditunjukkan dari aspek yakni perasaan takut (*fear*) dan antisipasi (*anticipation*). Kecemasan berkomputer dilihat dari aspek rasa takut dapat membuat seseorang tidak bisa berkonsentrasi saat menggunakan komputer. Perasaan takut yang dialami mahasiswa akuntansi FE-UNY dapat membuat dirinya tidak mampu mengoperasikan program komputer dalam penulisan skripsinya. Kondisi ini mengakibatkan keahlian mahasiswa akuntansi FE-UNY dalam penggunaan komputer menjadi rendah. Kecemasan berkomputer khususnya dilihat dari aspek rasa takut (*fear*) mengakibatkan keahlian

mahasiswa akuntansi dalam penggunaan komputer menjadi rendah. Sebaliknya, bila rasa takut dalam diri mahasiswa akuntansi rendah, maka keahlian penggunaan komputer menjadi tinggi.

Kecemasan berkomputer juga dapat mendorong mahasiswa akuntansi melakukan antisipasi penggunaan komputer. Antisipasi yang tinggi mahasiswa akuntansi dalam penggunaan komputer, dapat meningkatkan keahlian mahasiswa akuntansi. Semakin tinggi antisipasi mahasiswa akuntansi dalam berkomputer, maka keahlian penggunaan komputer juga semakin tinggi. Sebaliknya, semakin rendah antisipasi mahasiswa akuntansi dalam berkomputer, maka keahlian penggunaan komputer mahasiswa akuntansi semakin rendah. Kecemasan berkomputer dapat mendorong mahasiswa akuntansi melakukan antisipasi seperti belajar sendiri atau mengikuti kursus-kursus. Antisipasi yang tinggi yang dilakukan mahasiswa akuntansi dapat meningkatkan keahlian penggunaan komputer. Uraian ini memperlihatkan bahwa sikap takut mahasiswa akuntansi berdampak negatif terhadap penguasaan komputer. Sementara sikap antisipatif mahasiswa akuntansi dapat meningkatkan penguasaan komputer. Rasa takut berkomputer mengakibatkan keahlian penggunaan komputer mahasiswa akuntansi semakin rendah. Sebaliknya, antisipasi yang dilakukan mahasiswa akuntansi mengakibatkan meningkatnya keahlian penggunaan komputer.

Uraian tersebut memperlihatkan ada pengaruh kecemasan berkomputer terhadap keahlian penggunaan komputer. Hal tersebut didukung Emmons (2003: 34) yang mengatakan “kegelisahan yang mendalam atau ketakutan berlebih terhadap teknologi komputer disebut dengan *"computerphobia"* dapat mengakibatkan menurunnya keahlian seseorang dalam penggunaan komputer. Hal

ini juga didukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Syaiful Ali dan Fadila (2008: 2) bahwa Kecemasan Berkomputer (*Computer Anxiety*) berpengaruh terhadap keahlian berkomputer. Hasil penelitiannya memperlihatkan bahwa variabel *fear*, *anticipation* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keahlian komputer mahasiswa akuntansi. Variabel *fear* memiliki hubungan negatif terhadap keahlian komputer dosen akuntansi, sedangkan variabel *anticipation* memiliki hubungan positif.

## **2. Pengaruh *Computer Attitude* terhadap Keahlian Penggunaan Komputer**

*Computer attitude* berpengaruh terhadap keahlian penggunaan komputer. Sikap berkomputer tersebut dapat dilihat dari tiga aspek yakni: sikap *optimism*, *pessimism*, dan *intimidation*. Sikap *optimism* dapat mendorong atau memotivasi mahasiswa akuntansi untuk meningkatkan keahliannya dalam penggunaan komputer. Sementara sikap *pessimism* dapat menimbulkan dampak negatif dalam diri mahasiswa akuntansi. Sikap *optimism* mahasiswa akuntansi terhadap komputer dapat menumbuhkan perasaan-perasaan positif dalam dirinya seperti melakukan latihan, semakin rajin belajar komputer. Sikap *optimism* mahasiswa akuntansi dapat meningkatkan keahlian penggunaan komputer. Semakin tinggi rasa *optimism* mahasiswa akuntansi, maka semakin tinggi keahlian penggunaan komputer mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah sikap *optimism* seseorang, maka mengakibatkan semakin rendah keahlian penggunaan komputer mahasiswa akuntansi.

Selain itu, sikap berkomputer juga ditunjukkan dengan sikap *pessimism* seseorang. Semakin tinggi sikap *pessimism* seseorang, akan mengakibatkan keahlian penggunaan komputer semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah sikap

*pesimism* mahasiswa akuntansi dalam berkomputer, maka akan meningkatkan keahlian penggunaan komputer. Sikap *pesimism* mahasiswa akuntansi yang tinggi memiliki keahlian penggunaan komputer yang lebih rendah dibandingkan dengan mahasiswa akuntansi yang memiliki sikap *pesimism* yang rendah. Hal ini memperlihatkan bahwa ada keterkaitan sikap *pesimism* dengan keahlian penggunaan komputer.

Sikap berkomputer lainnya ditunjukkan dengan intimidasi berkomputer. Semakin tinggi intimidasi berkomputer, maka keahlian penggunaan komputer mahasiswa akuntansi semakin rendah. Semakin rendah intimidasi berkomputer, maka keahlian penggunaan komputer mahasiswa akuntansi semakin tinggi. Intimidasi yang tinggi ditunjukkan dengan pandangan mahasiswa akuntansi bahwa keberadaan teknologi komputer tidak memberikan banyak manfaat dalam dirinya karena keterbatasan yang dimilikinya dalam mengoperasikan komputer. Hal yang sama juga terjadi dalam hal intimidasi. Mahasiswa akuntansi percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia, maka lama kelamaan kegiatan manusia akan tergantikan oleh teknologi komputer. Hal ini menimbulkan adanya intimidasi dengan kehadiran komputer dalam hidup mahasiswa. Muncul suatu pandangan dalam diri mahasiswa akuntansi bahwa komputer merupakan alat yang akan mengendalikan serta mendominasi kehidupannya, sehingga membawa kehidupan mahasiswa akuntansi ke dalam era yang terintimidasi karena kehadiran komputer. Perasaan terintimidasi ini membuat mahasiswa akuntansi bersikap negatif terhadap keberadaan komputer.

Adanya pengaruh sikap berkomputer terhadap keahlian penggunaan komputer didukung oleh Loyd dan Gressard, 1984: 23) bahwa sikap seseorang

dapat menentukan keahlian penggunaan komputer. Pandangan *optimism* mahasiswa dapat meningkatkan keingintahuan mahasiswa untuk program komputer tertentu. Pandangan *optimism* dapat membangun dan menumbuhkan semangat dalam diri mahasiswa untuk terus belajar komputer. Semakin tinggi rasa *optimism* mahasiswa, maka semakin tinggi pula keinginan untuk menguasai program komputer. Sebaliknya, semakin rendah *optimism* mahasiswa, maka keinginan untuk menguasai program komputer semakin rendah. Sikap berkomputer siswa yang ditunjukkan dengan rasa *pesimism* dan intimidasi yang dialami mahasiswa berdampak negatif terhadap keahlian penguasaan program komputer. Mahasiswa yang memiliki sikap *pesimism* yang tinggi cenderung memandang segala sesuatu sebagai beban dan ancaman. Semakin tinggi sikap *pesimism* berkomputer pada mahasiswa, maka semakin rendah keahlian penggunaan komputer. Mahasiswa akan cenderung menganggap dirinya tidak mampu menguasai program komputer. Akibatnya, keahliannya dalam penggunaan komputer semakin rendah. Hal yang sama juga terjadi dalam hal intimidasi berkomputer. Intimidasi berkomputer yang dialami mahasiswa ditunjukkan dengan adanya perasaan dalam diri bahwa kehadiran komputer merupakan sesuatu ancaman dalam hidupnya.

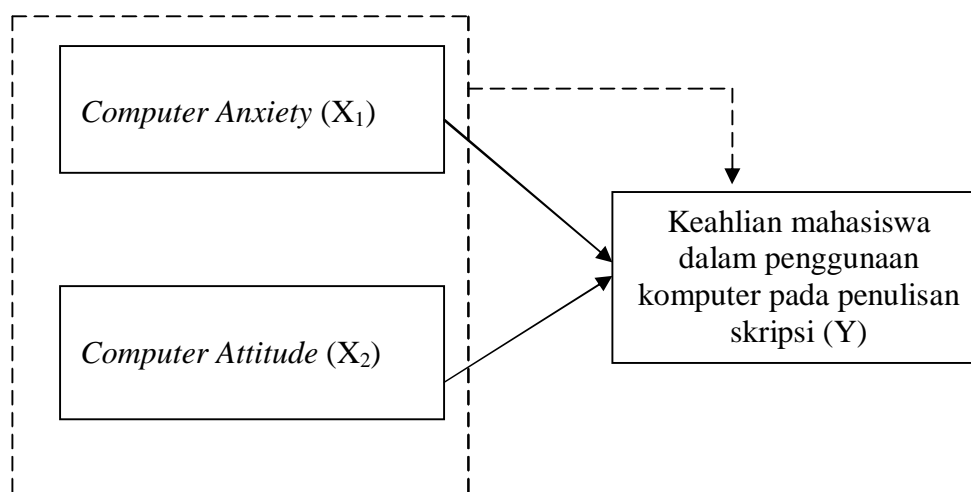
Hal tersebut juga didukung hasil penelitian yang dilakukan Igbaria dan Parasuraman (1998: 2) bahwa sikap berkomputer berpengaruh terhadap keahlian penggunaan komputer. Sikap *optimism* dapat mendorong atau memotivasi mahasiswa untuk meningkatkan keahliannya dalam penggunaan komputer. Sementara sikap *pesimism* dapat menimbulkan dampak negatif dalam diri mahasiswa. Mahasiswa merasa bahwa keberadaan teknologi komputer tidak

memberikan banyak manfaat dalam dirinya karena keterbatasan yang dimilikinya dalam mengoperasikan komputer.

### 3. Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian Penggunaan Komputer

*Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* secara bersama-sama berpengaruh terhadap keahlian penggunaan komputer. Kecemasan berkomputer dan sikap berkomputer dapat mempengaruhi keahlian penggunaan komputer. Hal tersebut didukung hasil penelitian yang dilakukan Dyah Ratna Setyawati (2007: 1) bahwa ada pengaruh signifikan antara *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap *End User Computing*.

Mengacu pada uraian tersebut dapat dijelaskan ada pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* secara bersama-sama berpengaruh terhadap keahlian penggunaan komputer baik secara individual maupun secara simultan. Sehubungan dengan itu, maka dapat digambarkan kerangka pikir penelitian seperti berikut.



**Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian**

**Keterangan:**

- = pengujian secara parsial
- - - - -> = pengujian secara simultan



## **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka pikir penelitian, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh signifikan *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap keahlian pengoperasian program komputer mahasiswa akuntansi dalam penulisan skripsi. Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Hipotesis 1:**

*Computer anxiety* yang mencakup *fear* dan *anticipation* berpengaruh signifikan terhadap keahlian mahasiswa akuntansi dalam penggunaan komputer pada penulisan skripsi.

### **2. Hipotesis 2:**

*Computer attitude* yang mencakup: *optimism*, *pessimism*, dan *intimidation* berpengaruh signifikan terhadap keahlian mahasiswa akuntansi dalam penggunaan komputer pada penulisan skripsi.

### **3. Hipotesis 3**

*Computer anxiety* (*fear* dan *anticipation*) dan *computer attitude* (*optimism*, *pessimism*, dan *intimidation*) berpengaruh signifikan terhadap keahlian mahasiswa akuntansi dalam penggunaan komputer pada penulisan skripsi.